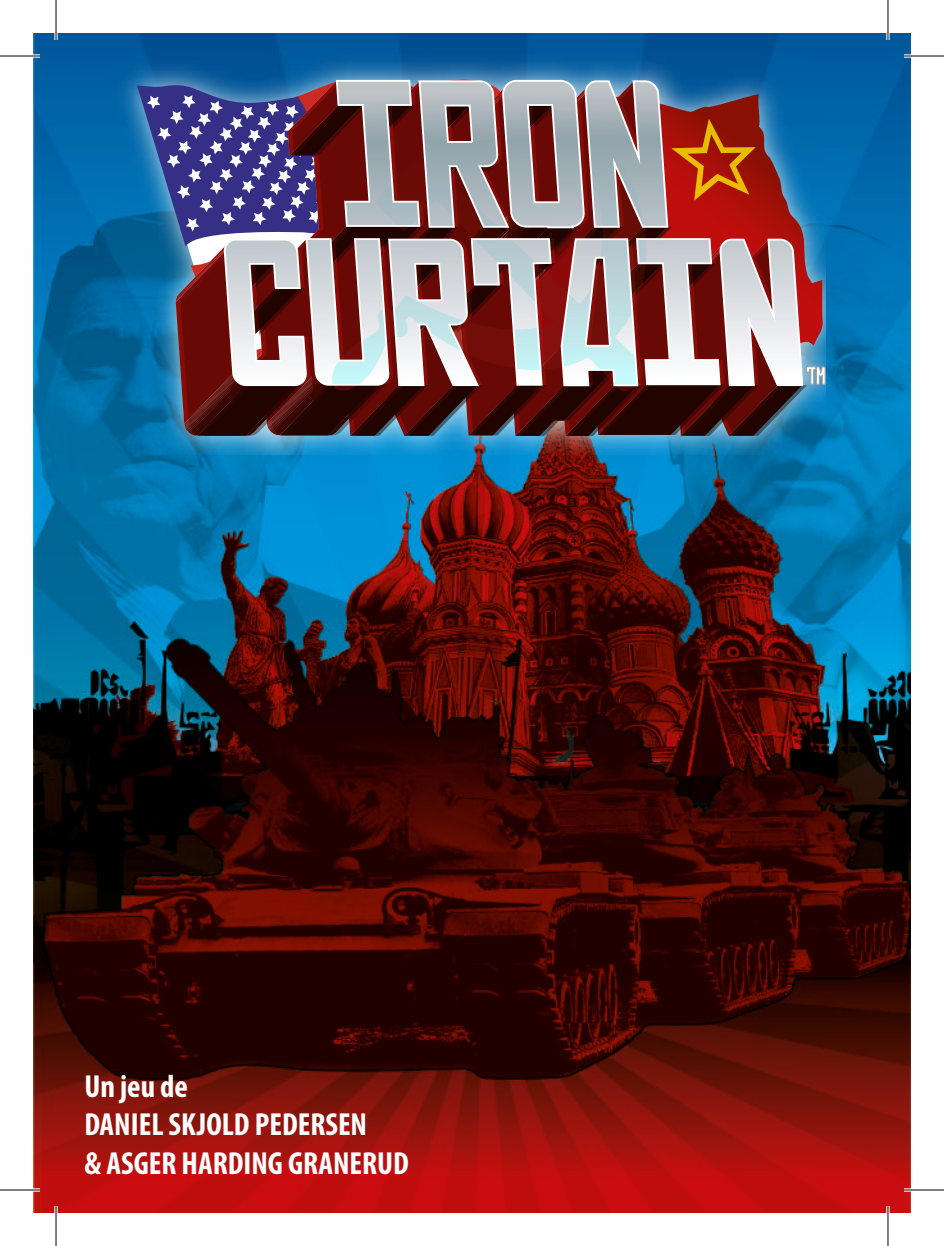




IRON CURTAIN™

Un jeu de
**DANIEL SKJOLD PEDERSEN
& ASGER HARDING GRANERUD**

IRON CURTAIN

AU CŒUR DE LA GUERRE FROIDE

MATÉRIEL

18 cartes Stratégie (10 USA et 8 URSS)

1 carte de départ

1 carte de score

24 cubes Influence rouges

24 cubes Influence bleus

1 marqueur de score jaune



MISE EN PLACE

- Le joueur USA prend les 24 cubes bleus, le joueur URSS prend les 24 cubes rouges.
- Placez la carte de départ au milieu de la table, et la carte de score sur un côté.
- Posez un cube bleu et un cube rouge sur la carte de départ.
- Mettez le marqueur de score jaune sur la case jaune au milieu de la piste de points d'Idéologie, sur la carte de score.
- Mélangez les 18 cartes Stratégie et distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.
- Le paquet de cartes restantes est posé de côté, toujours face cachée.
- Lors de la première manche, le joueur URSS choisit qui commence. Lors de la seconde manche, le joueur ayant le moins de points d'Idéologie choisit qui commence. (En cas d'égalité, le joueur URSS choisit.)



PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule en 2 manches. Chaque joueur joue 4 tours durant chaque manche.

Lors de votre tour, vous devez jouer exactement **1** carte Stratégie de votre main. Puis la main passe à votre adversaire. Durant la 1^{re} manche, vous jouerez 4 de vos 5 cartes Stratégie. La 5^e carte Stratégie restante sera mise de côté après que vous ayez joué vos 4 cartes, et sera utilisée pour les « retombées » lors du calcul du score en fin de partie (ainsi que celle de votre adversaire, peu importe qui les a jouées, placez-les simplement ensemble). Placez ces cartes de « retombées » près de la carte de score.

Ensuite, distribuez 4 nouvelles cartes Stratégie à chaque joueur pour la 2^{de} manche. Lors de cette manche, vous jouerez les 4 cartes Stratégie que vous avez reçues (toujours en alternance avec l'adversaire). Lorsque les 2 joueurs ont joué toutes leurs cartes, effectuez un décompte de score final des retombées et de TOUTES les régions.

La partie prend fin immédiatement si un joueur atteint la dernière case de la piste de points d'Idéologie (ce qui revient à avoir 8 points d'avance sur son adversaire). La partie prend également fin immédiatement durant le décompte final, si la dernière case est atteinte.

TOUR DE JEU

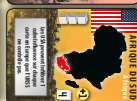
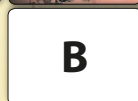
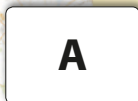
À son tour, un joueur joue 1 carte Stratégie de sa main et suit 3 étapes dans l'ordre :
1 - Poser la carte Stratégie, 2 - Vérifier le décompte, 3 - Événement et/ou Ordre.

1 - Poser la carte Stratégie sur la table face visible et étendre les régions en jeu.

Pour le moment, ignorez tous les aspects de la carte autres que la Région à laquelle elle appartient. Notez que chaque Région correspond à une couleur (ex. : l'Europe est bleue). Placez la carte Stratégie face visible, adjacente à une carte de même couleur/ Région. (Les diagonales ne sont **JAMAIS** considérées comme adjacentes.) S'il n'y a pas de carte disponible, soit parce qu'elles sont bloquées, soit parce que vous jouez la 1^{re} carte de cette couleur/Région, vous pouvez placer votre carte adjacente à n'importe quelle carte en jeu.



Exemple A : Si vous voulez jouer la carte Vietnam, elle ne peut être posée qu'en A ou en B.



2 - Vérifier le décompte

Si la carte Stratégie que vous VENEZ de jouer est la dernière de sa Région, effectuez **immédiatement** un décompte des points de cette Région. Le nombre total de cartes appartenant à une Région est indiqué à droite sur les cartes.

Dans l'exemple de la Région Asie (exemple A), la taille de la Région est de 3. S'il y a déjà 2 cartes Asie en jeu et que vous jouez la 3^e, un décompte de points a lieu.

Le décompte d'une Région comprend deux éléments : les points **standards** et le **bonus**.

Points standards - Domination des cartes

Votre but est de dominer les cartes en jeu. Vous dominez une carte en y ayant plus de cubes Influence que votre adversaire. (Un cube de plus est suffisant pour dominer.) Pour chaque carte dominée dans la Région concernée, vous gagnez 1 point d'Ideologie. Pour chaque point gagné, déplacez le marqueur de score d'une case vers votre drapeau sur la carte de score. En cas d'égalité, personne ne marque de point pour la carte.



Exemple B : La carte Vietnam vient d'être posée. Les USA dominent le Pakistan, et sont à égalité pour le Japon et le Vietnam. Les USA gagnent 1 point d'Ideologie.

Bonus - Domination de la Région

Le joueur qui domine le plus de cartes dans la Région concernée gagne un total de points d'Ideologie supplémentaires égal au bonus de la Région. En cas d'égalité, personne ne gagne le bonus. *Dans l'exemple B, les USA dominent 1 carte de plus en Asie que l'URSS. Les USA gagnent ainsi le bonus de la région, qui est de +2 points d'Ideologie. Ceci amène son score total pour la Région à 3 points d'Ideologie.*

Continuez le jeu, sauf si un joueur a atteint la fin de la piste de score (8 points d'Ideologie). Notez qu'il est tout à fait possible que votre adversaire marque des points durant votre tour, puisque le décompte d'une Région est obligatoire. Toutes les étapes d'un décompte sont résolues simultanément.

3- Événement et/ou Ordre

Ces actions vous permettent de poser vos cubes Influence sur les cartes en jeu, afin de marquer des points d'Ideologie. À cette étape, seuls les éléments suivants sont pris en compte sur les cartes Stratégie : le drapeau, le nombre de cubes affichés et le texte d'Événement.

Si la carte Stratégie est affiliée à l'adversaire (son drapeau apparaît dans le coin supérieur gauche), alors avant de faire quoi que ce soit, il peut décider d'en activer l'Événement. Votre adversaire peut ainsi effectuer une action durant votre tour.

Cependant, si la carte Stratégie vous est affiliée (c'est votre drapeau qui y apparaît), vous pouvez alors choisir librement si vous voulez utiliser la carte pour son Événement (le texte de la carte) ou pour donner un Ordre (les cubes Influence affichés).

DÉTAILS D'UNE CARTE STRATÉGIE



- Pays
- Région
- Cubes d'Ordre
- Bonus de points pour la domination de la Région
- Nombre total de cartes dans cette Région
- Événement

Donner un Ordre

C'est la principale action du jeu, consistant à poser sur la table autant de cubes qu'indiqué sur la carte jouée. Vous pouvez placer moins de cubes que le nombre indiqué, et si vous n'avez plus de cubes disponibles, vous pouvez prendre vos propres cubes de n'importe où. Si la carte jouée est affiliée à votre adversaire, vous ne pouvez pas en activer l'Événement et vous DEVEZ donc l'utiliser pour donner un Ordre.

Il y a quelques restrictions lorsque vous posez des cubes Influence :

- a** - Vous ne pouvez les poser que sur des cartes contenant déjà des cubes vous appartenant, ou sur des cartes adjacentes à une carte contenant vos cubes (jamais en diagonale). Cela vaut également pour la carte que vous venez de poser. Vous devez avoir des cubes sur une carte adjacente pour pouvoir y poser des cubes!
- b** - Il est impossible d'enchaîner. Seuls comptent les cubes Influence qui étaient déjà en jeu avant que vous ne donniez un Ordre. Ainsi, si vous donnez un Ordre et posez 2 cubes Influence, vous ne pouvez pas poser le 1^{er} sur une carte, et utiliser ce cube pour accéder à une seconde carte.
- c** - Vous pouvez répartir les cubes librement entre plusieurs cartes.



Exemple C : L'URSS peut donner un Ordre et poser des cubes sur toutes les cartes, excepté sur la carte vierge C. Les USA ont accès à toutes les cartes, y compris la carte vierge C. De plus, les USA contrôlent l'Afrique du Sud dans cet exemple.

Contrôler une carte

Contrôler une carte limite les manœuvres de votre adversaire et le gêne pour contester la domination de la carte. Vous contrôlez une carte lorsque vous y possédez au moins 2 cubes DE PLUS que votre adversaire. Lorsque vous voulez donner un Ordre pour poser de l'Influence sur une carte contrôlée par votre adversaire, vous devez utiliser 2 cubes Influence pour en placer 1. Ce 2^e cube est perdu et retourne dans la réserve. Vous posez les cubes Influence l'un après l'autre, vous pouvez donc « briser » le contrôle avec votre 1^{er} cube en réduisant l'écart à moins de 2 cubes, puis poser les cubes suivants normalement.

Événement

Les Événements vous permettent soit de donner des Ordres améliorés, mais plus restreints (et qui suivent alors les règles des Ordres), soit de contourner les règles de différentes manières. L'Événement est le texte apparaissant sur une carte. Rappelez-vous que vous devez choisir entre l'Ordre et l'Événement lorsque vous jouez une carte, et que votre adversaire peut utiliser l'événement lorsque vous jouez une carte qui lui est affiliée. Chaque Événement est unique et vous apprendrez à les connaître en jouant.

Certains Événements vous permettent d'**Infiltrer** des cubes. Lorsque vous infiltrerez des cubes, vous pouvez alors les placer librement selon les instructions de la carte. Vous n'êtes pas limité à l'accès à des cartes adjacentes. L'Infiltration vous permet également d'ignorer le Contrôle. Si à un moment dans la partie vous n'avez plus de cubes Influence disponibles, vous pouvez en prendre de n'importe quelle carte et les placer sur les cartes autorisées par votre Ordre ou Événement.

DÉCOMPTE FINAL

Durant la partie, le marqueur de score jaune se déplace sur la piste de score lors du décompte des Régions ou lors d'Événements particuliers. Lorsque les deux joueurs n'ont plus de cartes en main durant la 2^e manche, la fin de partie est déclenchée. Effectuez le décompte des retombées, puis le décompte final des Régions. L'ordre des étapes du décompte est rappelé sur la carte de score. Notez que si une de ces étapes amène le marqueur de score sur la dernière case (le drapeau) d'un des joueurs, celui-ci remporte immédiatement la partie.

Décompte des retombées

Révélez les 2 cartes face cachée mises de côté à la fin de la 1^{re} manche. Comptez le nombre de cubes Influence des USA et de l'URSS sur ces 2 cartes (peu importe qui les a jouées). Le camp ayant le plus de cubes marque autant de points d'Idéologie que la différence en cubes (jusqu'à un maximum de 3 points).

Décompte des régions

Toutes les Régions sont décomptées dans cet ordre : Europe/ Moyen-Orient/ Asie/ Afrique/ Amérique Centrale/ Amérique du Sud. Les régions sont décomptées même si toutes leurs cartes n'ont pas été jouées (car elles ont été mises de côté pour les retombées). Cela signifie que certaines régions seront décomptées deux fois durant la partie, et d'autres une fois seulement.

Le joueur ayant le plus de points d'Idéologie l'emporte. En cas d'égalité, les USA l'emportent.

CRÉDITS

Conception du jeu : Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pesdersen

Illustrations/Mise en page : Jessica Eyler

Direction artistique : Sonia Neill

Édition/Développement : Sean Lashgari & Derek Stucker

Traduction : Frédéric Wulff - **Relecture :** Sabrina Ferlisi

Remerciements particuliers :

Jim Dietz
Rasmus Schou Christensen
Søren Hebbelstrup
Anders Hebert
Kristian Hedeboe Hebert
Martin Holst
Julie Burmeister
Renée Jessen
Lars Wagner Hansen
Jeppe Norsker
Sagad Al-Serjawi
Brage Bjerrebaard
Michael Andresen
Morten Weilbach
Uffe Thorsen
Ole Palnatoke
Jacob Engelbrecht-Gollander
Henrik Marott Holse
Andreas Petersen
Dennis Friis Skram
Peter Krog Meyer
Otto Plantener Jensen
Ryan Thiebaud
Donna Dinger
Jason Dinger
Anthony Racano



Ultra•PRO®
ENTERTAINMENT

www.matagot.com

@EditionsMatagot



**JOLLY ROGER
GAMES**